



**BENTUK DAN NILAI KARAKTER
DALAM PERTUNJUKAN
DOLANAN ANAK-ANAK TRADISIONAL
SD BANYUURIP KECAMATAN GUNEM
KABUPATEN REMBANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Feradilla Anggun Suryaningrum

2501411010

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

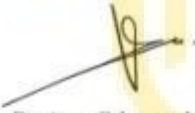
PERSETUJUAN PEMBIMBING

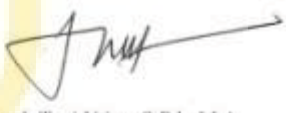
Skripsi yang berjudul *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SD Banyuwirip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 Maret 2016

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Agus Cahyono, M.Hum
NIP. 196709061993031003


Usrek Tani Utina, S.Pd., M.A.
NIP. 198003112005012002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Rabu

tanggal : 30 Maret 2016



Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum
NIP. 196802131992031002
Ketua

Drs. Suharto, S.Pd., M.Hum
NIP. 196510181990031002
Sekretaris

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum
NIP. 196107041988031003
Penguji I

Usrek Tani Utina, S.Pd., M.A
NIP. 198003112005012002
Penguji II/Pembimbing II

Dr. Agus Cahyono, M.Hum
NIP. 196709061993031003
Penguji III/Pembimbing I

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dekan/Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Kuryatin, M.Hum
NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Yang betandatangani di bawah ini saya

Nama : Feradilla Anggun Suryaningrum

NIM : 2501411010

Prodi Studi : Pendidikan Seni Tari

Jurusan : Pendidikan Sendratasik

JudulSkripsi : *Bentuk dan Nilai Karakter dalam
Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional
SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang semua sumbernya telah saya jelaskan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Univeristas batal saya terima.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 30 Maret 2016

Yang membuat pernyataan,



Feradilla Anggun Suryaningrum

NIM 2501411010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Ilmu tanpa agama adalah lumpuh, agama tanpa ilmu adalah buta” (Albert Einstein).

“Di dalam hidup ini, kita tidak bisa berharap segala yang kita dambakan bisa diraih dalam sekejap. Lakukan saja perjuangan dan terus berdoa, maka Tuhan akan menunjukan jalan selangkah demi selangkah” (Merry Riana).

Persembahan:

untuk Orangtua saya, Bapak Supartono dan Ibu Kundariyati

Adik saya Dwi Anggono dan Om saya Kurdi

Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang* sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Tari. Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak yang terkait.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh kuliah di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Udi Utomo, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Agus Cahyono, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dan saran-saran selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Usrek Tani Utina, S.Pd.,M.A., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dan saran-saran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Veronica Eny Iryanti, S.Pd., M.Pd., Dosen wali yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
7. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bekal ilmu yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Sunaryati, S.Pd., M.Si., dan Yayuk Nari PS S.Pd., yang telah membantu sebagai narasumber.
9. Bapak, Ibu, Adik, dan keluarga besar tercinta, sahabat-sahabatku yang memberikan dukungan dan semangat.
10. Teman-teman Seni Tari Angkatan 2011 yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Pihak-pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai bahan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Maret 2016

Penulis

SARI

Suryaningrum, Feradilla Anggun. 2015. *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Agus Cahyono, M.Hum dan Pembimbing II: Usrek Tani Utina, S.Pd., M.A.

Kata kunci: *dolanan* anak, bentuk pertunjukan, nilai-nilai karakter.

Dolanan anak tradisional sudah banyak terlupakan karena kehadiran dari permainan yang lebih modern. Melalui kegiatan dalam rangka memperingati hari Kartini yang ke-136, *dolanan* anak diangkat kembali. *Dolanan* anak-anak tradisional yang ditampilkan dibuat menjadi sebuah pertunjukan. Masing-masing *dolanan* yang ditampilkan peserta lomba mempunyai isi yang berbeda-beda. Pertunjukan *dolanan* yang ditampilkan tidak sekedar permainan tanpa ada maknanya tetapi juga mempunyai nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya.

Berdasarkan paparan tersebut, masalah penelitian ini adalah bagaimana proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak, bagaimana bentuk pertunjukan *dolanan* anak, dan bagaimana nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pertunjukan *dolanan* anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip. Manfaat penelitian ini untuk menambah pengetahuan baru tentang kreativitas *dolanan* anak yang dikemas menjadi seni pertunjukan yang mempunyai nilai-nilai dalam pembentukan karakter.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *performance studies* atau kajian pertunjukan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penciptaan yang berada di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Pertunjukan *dolanan* yang ditampilkan yaitu *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal* yang didukung, vokal (dialog dan lagu), dan interaksi antar pemain. Nilai-nilai karakter yang ada dalam *dolanan Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab, sedangkan nilai yang ada dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran. Saran peneliti untuk pencipta pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional hendaknya lebih mengembangkan kreatifitasnya agar menjadi lebih baik lagi. Saran yang kedua bagi pemain agar lebih ekspesif lagi dalam berdialog.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
SARI	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR DAN FOTO	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Skripsi.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Seni Pertunjukan	12

2.2.1.1 Unsur-unsur Pendukung.....	14
2.2.1.1.1 Iringan atau Musik	14
2.2.1.1.2 Tema.....	15
2.2.1.1.3 Tata Busana atau Kostum	15
2.2.1.1.4 Tata Rias Wajah	16
2.2.1.1.5 Tempat Pentas	17
2.2.1.1.6 Tata Lampu dan Tata Suara	17
2.2.2 <i>Dolanan</i> Anak-anak Tradisional.....	18
2.2.2.1 Klasifikasi <i>Dolanan</i> Anak-anak	21
2.2.2.2 Ciri-ciri <i>Dolanan</i> Anak-anak	23
2.2.2.3 Tradisional	25
2.2.3 Nilai Karakter.....	27
2.2.4 Proses Penciptaan	29
2.2.4.1 Eksplorasi	29
2.2.4.2 Improvisasi	30
2.2.4.3 Komposisi	31
2.3 Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Pendekatan Penelitian	38
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	39
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	39
3.2.2 Sasaran Penelitian	40
3.3 Teknik Pengumpulan Data	41

3.3.1 Observasi.....	41
3.3.2 Wawancara.....	43
3.3.3 Dokumentasi	44
3.4 Teknik Analisis Data	45
3.4.1 Reduksi Data	47
3.4.2 Penyajian Data	47
3.4.3 Menarik Kesimpulan dan Memutuskan (verifikasi)	48
3.5 Keabsahan Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Umum Lokasi	51
4.1.1 Letak Geografis.....	51
4.1.2 Kondisi Fisik Penelitian.....	54
4.1.3 Visi dan Misi Sekolah.....	55
4.1.4 Struktur Organisasi SDN Banyuurip.....	56
4.1.5 Keadaan Guru, Karyawan, dan Peserta Didik.....	57
4.1.6 Prestasi	59
4.2 Materi	62
4.2.1 <i>Jethungan</i>	62
4.2.1.1 Waktu Permainan.....	63
4.2.1.2 Tempat Permainan	64
4.2.1.3 Peserta Permainan	64
4.2.1.4 Peralatan Permainan.....	65
4.2.1.5 Jalannya Permainan.....	65

4.2.2 <i>Blarak-blarak Sempal</i>	67
4.2.2.1 Waktu Permainan	67
4.2.2.2 Tempat Permainan	68
4.2.2.3 Peserta Permainan	68
4.2.2.4 Peralatan Permainan	69
4.2.2.5 Jalannya Permainan	70
4.3 Proses Penciptaan	72
4.3.1 Eksplorasi	75
4.3.2 Improvisasi	77
4.3.3 Komposisi	79
4.4 Seni Pertunjukan	85
4.4.1 Pertunjukan <i>Dolanan</i> Anak Tradisional SDN Banyuurip	85
4.4.2 Irian atau Musik	97
4.4.3 Tema	98
4.4.4 Tata Busana atau Kostum	99
4.4.5 Tata Rias Wajah	103
4.4.6 Tempat Pentas	106
4.4.7 Dialog	107
4.5 Nilai-Nilai Karakter	109
4.5.1 Nilai Karakter <i>Dolanan Jethungan</i>	110
4.5.2 Nilai Karakter <i>Dolanan Blarak-blarak Sempal</i>	112
BAB V PENUTUP	116
5.1 Simpulan	116

5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	122
GLOSARIUM	155



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lokasi SDN Banyuurip	52
2. Lokasi Sanggar Budaya Tampak dari Depan	53
3. Gambaran Lokasi Penelitian (SDN Banyuurip).....	54
4. Gambar Piala	60
5. Gambar Daftar Ulang Peserta Lomba	61
6. Tata Letak Pemain <i>Dolanan Blarak-blarak Sempal</i>	71
7. Wawancara dengan Ibu Yayuk	74
8. Proses Latihan sebagai Tahap Eksplorasi	77
9. Proses Latihan sebagai Tahap Improvisasi	79
10. Latihan <i>Trilegendri</i>	92
11. <i>Dolanan Ancak-ancak Alis</i>	94
12. <i>Dolanan Blarak-blarak Sempal</i> saat Pertunjukan.....	96
13. <i>Dolanan Blarak-blarak Sempal</i> saat Latihan	96
14. Gambar Alat Musik.....	98
15. Tata Busana Busana yang Digunakan saat Lomba	100
16. Tata Rias.....	103
17. Tempat Pertunjukan	106

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kerangka Berfikir	36
2. Struktur Organisasi SDN Banyuurip (dilampirkan)	56
3. Tenaga Pendidik dan Karyawan	57
4. Jumlah Peserta Didik SDN Banyuurip	58
5. Diskripsi Gerak Tari pada Pertunjukan <i>Dolanan</i> Anak-anak Tradisional	87
6. Deskripsi Unsur Kepala	89
7. Deskripsi Unsur Tangan	90
8. Deskripsi Unsur Kaki	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian	123
2. Hasil Wawancara	126
3. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	130
4. Surat Permohonan Penelitian	134
5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SD Banyuurip	135
6. Biodata Peneliti	137
7. Biodata Narasumber	138
8. Ketentuan Lomba <i>Dolanan</i> anak	140
9. Dialog	142
10. Struktur Organisasi Sekolah	149
11. Lampiran Gambar	150



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat ditandai dengan semakin canggihnya teknologi yang mengakibatkan kebudayaan warisan nenek moyang yang menyimpan nilai-nilai luhur bangsa mengalami kepunahan. Dampak perkembangan teknologi yang semakin canggih dirasakan oleh anak zaman sekarang. Anak zaman sekarang tidak bisa menikmati permainan tradisional yang dimainkan bersama teman-temannya di tempat yang lapang, melainkan bermain sendiri di rumah masing-masing.

Anak zaman sekarang lebih suka bermain di rumah dengan fasilitas yang sudah tersedia, seperti bermain *game*, melihat televisi, *Playstation* (PS), membaca komik dan bermain *Hand Phone* (HP). Permainan *simamanda*, *betengan*, *gobak sodor*, *petak umpet*, *jamuran*, *dakon*, *dam-daman*, *nekeran*, *ulo-ulonan*, *bekelan*, *blarak-blarak sempal*, *jaranan* dan *cublak-cublak suweng* sudah jarang diminati oleh anak-anak.

Menurunnya popularitas *dolanan* anak tradisional karena sudah jarang dimainkan hingga mengalami perubahan, sehingga muncul jenis-jenis permainan baru dan akhirnya berkembanglah permainan baru yang lebih modern. Melihat perubahan ini, tidak perlu memberikan reaksi yang negatif. Perubahan itu

merupakan proses alami yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, lebih baik memanfaatkan unsur-unsur permainan baru ke dalam *dolanan* tradisional. *Dolanan* tradisional mengajarkan norma-norma sosial yang ada di masyarakat, serta mengenal nilai-nilai budaya untuk mendorong pembangunan karakter anak.

Nilai adalah sesuatu yang dianggap baik atau buruk oleh masyarakat. Nilai bersifat abstrak yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas (perilaku), sedangkan karakter berarti watak, yang pada dasarnya telah ada (bawaan dari lahir). Posisi permainan tradisional bagi pembentukan karakter anak dalam hal ini merupakan stimulus atau perangsang dari sisi lingkungan, pengalaman dan pendidikan (Sujarno 2011: 8-10).

Anak tidak mensosialisasikan *dolanan* tradisional karena dampak teknologi yang semakin pesat seharusnya sekolah berperan sebagai rumah kedua untuk memperkenalkan *dolanan* tradisional anak-anak. Sebagian besar sekolah tidak memperkenalkan *dolanan* tradisional anak-anak, hal ini disebabkan karena sekolah tidak mengimplementasikan kurikulum muatan lokal. Dampak atau sebab ketika sekolah tidak mengimplementasikan kurikulum muatan lokal yaitu pembendaharaan anak tentang *dolanan* tradisional kurang, sehingga anak lebih cenderung bermain permainan modern. Anak akan mengenal *dolanan* tradisional ketika ditunjuk oleh guru untuk mengikuti lomba yang di selenggarakan oleh Kabupaten dalam memperingati sebuah acara.

Melalui salah satu acara yang ada di Kabupaten Rembang *dolanan* anak-anak tradisional kini diangkat kembali, dengan tujuan pelestarian kembali *dolanan* anak-anak tradisional di Kabupaten Rembang. *Dolanan* anak-anak diangkat dalam

perlombaan memperingati hari R.A Kartini ke-136 yang dikemas sebagai seni pertunjukan yang diperankan oleh anak putra atau putri. Lomba *dolanan* anak dilaksanakan pada tanggal 14 April 2015. Bukan hanya lomba *dolanan* anak tetapi juga beberapa perlombaan lainnya yaitu: 1) lomba membaca riwayat R.A Kartini tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) putri, 2) Lomba tari gambyong tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), dan 3) Lomba karawitan tingkat umum wanita atau organisasi wanita.

Rembang mempunyai 14 Kecamatan, 287 Desa, dan 7 Kelurahan. Kecamatan yang mengikuti perlombaan yaitu Kecamatan kaliiori, Kecamatan Rembang, Kecamatan Bulu, Kecamatan Kragan, Kecamatan Pamotan, Kecamatan Gunem, Kecamatan Sumber, Kecamatan Sarang, Kecamatan pancur, Kecamatan Lasem, dan Kecamatan Sale. Kecamatan yang dipilih oleh peneliti adalah Kecamatan Gunem karena perwakilan dari Kecamatan Gunem yaitu Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip menjadi pemenang dalam lomba *dolanan* anak tradisional dalam rangka memperingati hari R.A Kartini ke-136.

Dolanan anak tradisional dalam perlombaan akan dikemas sebagai bentuk seni pertunjukan menggunakan bahasa Jawa yang didukung oleh cerita, aktifitas pelaku, vokal yang berupa dialog dan tembang, serta interaksi pelaku. Ketentuan umum dalam perlombaan yaitu: 1) Peserta adalah kelompok anak usia Sekolah Dasar (SD) usia 7-12 tahun, 2) Jumlah anggota atau kelompok terdiri dari 7 anak putri atau putra, 3) Peserta menampilkan *dolanan* yang ada atau yang pernah ada

di wilayah Kabupaten Rembang, dan 4) Durasi pertunjukan kurang lebih 10 menit.

Bentuk dan jenis seni yang dipertunjukkan lebih mengutamakan bobot nilai seni dan pesan bermakna dari pada tujuan yang lainnya merupakan fungsi dari seni sebagai tontonan. Kepuasan penikmatannya sangat tergantung pada sejauh mana keterlibatan aspek kejiwaan dalam karya seni, dan kesan yang diperoleh setelah menikmati karya seni (Jazuli 2011:39).

Penciptaan atau penyusunan *dolanan* yang dikemas menjadi seni pertunjukan terwujud dari adanya tugas, rasa kepedulian serta melibatkan beberapa unsur terkait seperti: penata atau pencipta, musik, dan pelaku. Proses penciptaan akan terasa sulit jika koreografer belum mempunyai konsep yang matang dan jelas. Proses koreografi dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Banyuurip sebagai perwakilan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kecamatan Gunem, kemudian pertunjukan *dolanan* tradisional dilaksanakan di Sanggar Budaya Kabupaten Rembang.

Keunikan pertunjukan *dolanan* yang dibawakan oleh Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip adalah cerita yang dibawakan mengalir, penghayatan peran yang diterima masing-masing anak menjiwai, dan jenis *dolanan* yang ditampilkan berbeda dengan *dolanan* yang disajikan oleh peserta lainnya. Gambaran *dolanan* yang dibawakan oleh Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip dengan konsep permainan *dolanan* tradisional yang dimainkan anak sehari-hari.

Dolanan yang dibawakan oleh Sekolah Dasar Negeri Negeri (SDN) Banyuurip menggunakan alat musik *kentongan*, *icik-icik* dan *rebana* tanpa alat

musik pendukung lainnya. Pemain berjumlah 7 anak yang terdiri dari 3 putra dan 4 putri. Jumlah peserta putri lebih banyak dibanding putra karena menyesuaikan acara yang diikuti sebagai wujud emansipasi wanita R.A Kartini. Hal ini yang menjadi daya tarik peneliti untuk melakukan penelitian *dolanan* anak tradisional pada acara memperingati hari Kartini yang ke-136.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SDN Banyuurip di Kabupaten Rembang*, karena melalui perlombaan yang diadakan untuk memperingati hari R.A Kartini yang ke-136 *dolanan* anak kini dilestarikan kembali setelah sekian lama hilang dan kini diangkat kembali menjadi kemasapan pertunjukan. *Dolanan* tradisional mengandung fungsi dan nilai-nilai budaya yang dapat membangun karakter anak.

Perubahan ketentuan perlombaan menuju kesempurnaan setiap tahunnya atas dukungan dan masukan dari pengamat-pengamat seni di Kabupaten Rembang. Peneliti memilih untuk mengadakan penelitian di Kecamatan Gunem karena perwakilan dari Kecamatan Gunem yaitu Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip menjadi pemenang lomba *dolanan* anak tradisional dalam rangka memperingati hari R.A Kartini ke-136.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak-anak di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip? 2) Bagaimana bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip untuk memperingati hari Kartini ke-136 di area museum R.A Kartini tingkat Kabupaten Rembang? dan 3) Bagaimana nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu: 1) Mengetahui dan menjelaskan proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip untuk memperingati hari Kartini ke-136 di area museum R.A Kartini tingkat Kabupaten Rembang; 2) Mengetahui dan mendiskripsikan bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip untuk memperingati hari Kartini ke-136 di area museum R.A Kartini tingkat Kabupaten Rembang; dan (3) Mengetahui dan memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dalam penelitian diharapkan mampu menambah pengetahuan baru tentang kreativitas *dolanan* anak secara teoretis yang dikemas menjadi seni pertunjukan yang mempunyai nilai-nilai dalam pembentukan karakter. Manfaat praktis dalam penelitian diharapkan bermanfaat bagi koreografer, dan bagi pemain *dolanan* anak-anak tradisional.

Manfaat praktis bagi koreografer diharapkan timbul keinginan untuk menghasilkan kreativitas baru *dolanan* anak yang dikemas menjadi seni pertunjukan dan ikut serta melestarikan budaya yang ada atau yang pernah ada khususnya di Kabupaten Rembang. Manfaat praktis bagi para pemain diharapkan menambah pembendaharaan tentang *dolanan* anak dan menambah pemahaman tentang kreativitas serta koreografi dalam pementasan seni pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Bagian awal penelitian memuat judul penelitian, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman pengesahan, persembahan, motto, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, dan daftar lampiran.

Bagian isi penelitian memuat lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan serta penutup.

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi. Bab II tinjauan pustaka dan landasan teoretis berisi tentang tinjauan pustaka, landasan teoretis dan kerangka berfikir. Bab III metode penelitian berisi tentang pendekatan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pemaparan hasil analisis data. Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, proses penciptaan *dolanan* anak, bentuk pertunjukan *dolanan* anak dan nilai-nilai karakter yang ada dalam pertunjukan *dolanan* anak. Serta Bab V penutup berisi tentang simpulan dari hasil penelitian serta saran. Bagian akhir penelitian memuat daftar pustaka, biodata penulis, dan lampiran - lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian-penelitian yang sudah ada terkait dengan penelitian *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang* yaitu sebagai berikut. Pertama, penelitian oleh Agus Cahyono pada tahun 2011 yang berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Tari Dolanan Anak-Anak*. Penelitian ini merumuskan masalah tentang menemukan model pembelajaran tari *dolanan* anak-anak yang tepat untuk mengenalkan pendidikan pusaka budaya pada Anak Usia Dini (AUD). Hasil penelitiannya yaitu pembelajaran tari *dolanan* anak-anak diwujudkan dalam bentuk *Term of Reference* (TOR), meliputi TOR: pemeranan guru Taman kanak-kanak (TK) dalam pembelajaran tari *dolanan* anak-anak, bahan ajar, pengembangan kurikulum dan media pembelajaran, dan lingkungan fisik sekolah.

Persamaan penelitian Agus Cahyono dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *dolanan* anak. Perbedaanannya, penelitian yang dilakukan oleh Agus Cahyono yaitu tentang pembelajaran sedangkan, penelitian ini membahas tentang pertunjukan *dolanan* untuk membentuk karakter anak dan penelitian Agus Cahyono dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK), sedangkan penelitian ini dilakukan di SD.

Kedua, penelitian oleh Nilam Cahyaningrum tahun 2014 yang berjudul *Pembelajaran Tari Dolanan Anak di TK Mekarsari Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang*. Penelitian ini merumuskan masalah tentang bagaimana proses pembelajaran tari *dolanan* di Taman Kanak-kanak (TK) Mekarsari Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang. Hasil penelitiannya yaitu kegiatan pembelajaran di TK Mekarsari Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang.

Persamaan penelitian Nilam Cahyaningrum dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *dolanan* anak. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Nilam Cahyaningrum yaitu tentang pembelajaran sedangkan penelitian ini membahas tentang pertunjukan *dolanan* untuk membentuk karakter anak dan penelitian Nilam Cahyaningrum dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK), sedangkan penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD).

Ketiga, penelitian oleh Tuti Tarwiyah Adi Sam tahun 2011 yang berjudul *Permainan Anak yang Menggunakan Nyanyian (Kajian Wilayah: Jakarta, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi)*. Penelitian ini merumuskan masalah tentang mengidentifikasi ulang permainan tradisi yang menggunakan nyanyian, termasuk perkembangannya yang masih dimainkan anak di wilayah Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta dan sekitarnya kemudian menotasikan seluruh nyanyian tersebut. Hasil penelitiannya yaitu ada beberapa permainan yang menggunakan alat dan lagu, ada permainan yang dilihat dari umur, nyanyian yang mengandung mantra, dan ada permainan yang berakar dan merupakan pengembangan dari permainan anak yang menggunakan lagu.

Persamaan penelitian Tuti Tarwiyah Adi Sam dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *dolanan* anak. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Tuti Tarwiyah Adi Sam yaitu tentang permainan atau *dolanan* yang menggunakan nyanyian, penelitian ini membahas tentang pertunjukan *dolanan* untuk membentuk karakter anak dan penelitian Tuti Tarwiyah Adi Sam merupakan kajian wilayah di Jakarta, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi, sedangkan penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD).

Keempat, penelitian oleh Widodo tahun 2010 yang berjudul *Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan karakter*. Penelitian ini merumuskan masalah tentang kondisi pengenalan *lelagon Dolanan Anak laras slendro pelog* di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan nilai-nilai luhur *lelagon dolanan* anak *laras slendro* dan *laras pelog* sebagai elemen penyumbang pembentukan karakter. Hasil penelitiannya yaitu kondisi pengenalan *lelagon dolanan* anak di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Jawa Tengah.

Persamaan penelitian Widodo dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *dolanan* anak. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Widodo yaitu tentang permainan atau *dolanan* yang menggunakan nyanyian, penelitian ini membahas tentang pertunjukan *dolanan* anak, penelitian Widodo membahas tentang *lelagon dolanan* anak dan pendidikan berkarakter, sedangkan penelitian ini membahas tentang pertunjukan *dolanan* anak dan nilai-nilai karakter yang ada dalam *dolanan* anak-anak tradisional dan penelitian Widodo Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Jawa Tengah, sedangkan

penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Seni Pertunjukan

Seni dalam bahasa *Sansekerta* disebut *cilpa* (kata sifat) yang berarti berwarna. Kata jadiannya adalah *su-cilpa* artinya dilengkapi bentuk yang indah atau dihias dengan indah, sedangkan kata bendanya berarti pewarnaan, yang kemudian dikembangkan menjadi segala macam kekriyaan yang artistik. *Cilpacastra* adalah kata yang lebih dulu populer sebagai buku pedoman bagi para *cilpin* (tukang), termasuk didalamnya apa yang sekarang disebut seniman (Jazuli 2011: 23; periksa Rohidi 2011: 133). Pertunjukan (*performance*) adalah sebuah peristiwa di mana seorang atau sekelompok orang yang dinamakan pemain/penyaji berperilaku dengan cara tertentu untuk tujuan ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton (Simatupang 2013:xxxiii).

Suatu karya seni hendaknya memenuhi prinsip-prinsip demi keutuhan sebuah karya seni. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhytme*), kesebandingan (*proportion*), aksentuasi/penonjolan (*emphasis*) (Jazuli 2008: 63; periksa Djelantik 1999: 42; Murgianto 1983: 12).

Pertunjukan (*performance*) memiliki tiga unsur pokok, bersifat terancang yaitu: 1) Pertunjukan adalah peristiwa, yang secara ketat atau longgar, bersifat terancang (misalnya: tempatnya, waktunya, pesertanya, aturannya) yang membedakan pertunjukan dari peristiwa-peristiwa lain yang terjadi secara kebetulan, 2) Sebagai sebuah interaksi sosial, pertunjukan ditandai dengan kehadiran secara fisik para pelaku peristiwa dalam sebuah ruang fisik tertentu, dan 3) Peristiwa pertunjukan terarah pada penampilan ketrampilan dan kemampuan olah diri, jasmani, rohani, atau keduanya. Peristiwa pertunjukan selain melibatkan *performer* atau pemain juga melibatkan *audien* atau penonton (Simatupang dalam Cahyono 2014: 46-47).

Seni pertunjukan adalah komposisi representasi drama, jenis, tema, perlakuan, pembatasan umum pada komposisi drama jenis, tema, perlakuan, pembatasan umum pada komposisi drama, karakter dan bagian-bagian, impersonasi, teknik lakon, pakaian, rias wajah, tata panggung, tata laku, adegan, pengiring, pelaku, dan pendukung pementasan (Rohidi 2011: 132). Bentuk merupakan wujud dari pertunjukan yang disajikan. Bentuk pertunjukan dolanan anak-anak tradisional terdiri dari pelaku, cerita, gerak dan unsur-unsur pendukung.

Pertunjukan tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada unsur pendukungnya. Unsur-unsur pendukung sajian pertunjukan terdiri dari iringan (musik), tema, tata busana atau kostum, tata rias, tempat pentas, tata lampu atau cahaya dan tata suara (Jazuli 1994: 9). Unsur pendukung pertunjukan *dolanan*

anak-anak tradisional yang disajikan oleh Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip yaitu iringan, tema, tata busana atau kostum, tata rias, dan tempat pentas.

2.2.1.1 Unsur-unsur pendukung

Unsur-unsur pendukung dalam sajian pertunjukan terdiri dari: iringan atau musik, tema, tata busana atau kostum, tata rias wajah, tempat pentas, tata lampu atau cahaya dan tata suara (Jazuli 1994: 9). Berikut ini adalah penjelasan dari unsur-unsur pendukung dalam sajian pertunjukan.

2.2.1.1.1 Iringan atau Musik

Menurut Suhastjarja (dalam Soedarsono 1992: 13) musik adalah ungkapan ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimengerti dan dinikmatinya.

Fungsi musik dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu, Musik sebagai pengiring, musik sebagai pemberi suasana dan, musik sebagai ilustrasi tari. Fungsi musik sebagai pengiring untuk mengiringi atau menunjang penampilan tari, sehingga tak banyak ikut menentukan isi tarinya. Perkembangan musik sebagai pengiring tari telah banyak kita jumpai suatu iringan tari yang disusun secara khusus, artinya meskipun fungsi musik hanya untuk mengiringi tetapi juga

harus bisa memberikan dinamika atau membantu memberi daya hidup tariannya (Jazuli 1994: 10-11).

Musik sebagai pemberi suasana sangat cocok digunakan untuk dramatari, meskipun tidak menutup kemungkinan untuk yang bukan dramatari, karena didalam dramatari banyak terdapat pembagian adegan-adegan atau babak-babak pada alur cerita yang akan dipertunjukan. Apabila musik dipergunakan untuk memberi suasana pada suatu tarian (bukan dramatari), hendaknya musik senantiasa mengacu pada tema atau isi tarinya (Jazuli 1994: 11-12).

Musik sebagai ilustrasi atau pengantar tari adalah tari yang menggunakan musik baik sebagai pengiring atau pemberi suasana pada saat-saat tertentu saja, tergantung kebutuhan garapan tari. Musik sebagai ilustrasi diperlukan pada bagian-bagian tertentu dari keseluruhan sajian tari, bisa hanya berupa pengantar sebelum tari disajikan, bisa hanya bagian depan dari keseluruhan tari, atau hanya bagian tengah dari keseluruhan sajian tari (Jazuli 1994: 12).

2.2.1.1.2 Tema

Tema adalah pokok pikiran, gagasan utama atau ide dasar. Kedudukan tema di dalam karya tari tergantung kepada kebutuhan, karena karya tari tidak selalu mempunyai tema yang harus tampak nyata. Hal ini dilatarbelakangi oleh tujuan orang menari, yakni semula orang menari bukan untuk ditonton tetapi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan kehendaknya (Jazuli 1994: 14-15).

Tema akan semakin mudah ditentukan bila kita selalu bersikap kritis, teliti dan cermat didalam mengintepretasikan karya tari itu sendiri (Jazuli 1994: 17).

2.2.1.1.3 Tata Busana atau Kostum

Fungsi busana tari adalah untuk mendukung tema atau isi tari, dan untuk memperjelas peran-peran dalam suatu sajian tari. Busana yang digunakan dalam pertunjukan tidak menuntut dari bahan yang baik, apalagi mahal namun yang lebih penting adalah bagaimana kita dapat menata busana yang sesuai yang sesuai dengan tari ataupun pertunjukan. Penataan busana dapat dikatakan berhasil dalam menunjang penyajian tari bila busana tersebut mampu memberikan bobot nilai yang sama dengan unsur-unsur pendukung tari lainnya, seperti tata cahaya atau lampu, tata pentas, garapan musik iringan (Jazuli 1994: 17).

Pada dasarnya penggolongan warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna primer dan warna sekunder. Warna primer disebut pula warna utama, seperti merah, putih, hitam. Warna primer seringkali memiliki arti simbolis bagi masyarakat bagi masyarakat tertentu yang memakainnya (Jazuli 1994: 18). Tata busana yang dipakai oleh semua anak-anak peserta lomba bervariasi disesuaikan dengan bentuk dan jenis dolanan yang dibawakan, sedangkan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip memakai baju warna hitam yang dapat disimbolkan sebagai kebijaksanaan atau kematangan jiwa.

2.2.1.1.4 Tata Rias Wajah

Rias merupakan hal yang sangat penting saat berlangsungnya pertunjukan. Rias juga memerlukan hal yang paling peka dihadapan penonton, karena sebelum menikmati pertunjukan yang disajikan selalu memperhatikan wajah penari untuk mengetahui tokoh atau peran yang sedang dibawakan maupun untuk mengetahui siapa penarinya. Fungsi rias antara lain adalah untuk mengubah karakter pribadi menjadi karakter tokoh yang sedang dibawakan, untuk memperkuat ekspresi, dan untuk memperkuat ekspresi, dan untuk menambah daya tarik penampilan (Jazuli 1994: 19).

Rias panggung untuk pertunjukan berbeda dengan rias untuk sehari-hari. Barangkali untuk pemakaian rias sehari-hari kita harus menyesuaikan dengan situasi lingkungan lain halnya dengan rias panggung. Rias panggung selain harus lebih tebal karena adanya jarak antara pemain dan penonton sering agak berjauhan, juga harus menyesuaikan karakter tokoh atau peran yang dibawakan. Tata rias panggung dibedakan menjadi dua, yaitu tata rias panggung (tertutup) dan tata rias panggung arena (terbuka). Penataan rias panggung tertutup dianjurkan agar lebih tegas dan jelas garis-garisnya, serta lebih tebal, sedangkan untuk tata rias panggung terbuka tidak terlalu tebal dan yang lebih utama harus nampak halus dan rapi (Jazuli 1994: 19-20).

2.2.1.1.5 Tempat Pentas

Pertunjukan apapun bentuknya selalu memerlukan tempat atau ruangan guna menyelenggarakan pertunjukan itu sendiri. Di Indonesia kita dapat mengenal

bentuk-bentuk tempat pertunjukan (pentas), seperti di lapangan terbuka, di pendapa, dan pemanggungan (*stanging*). Bentuk pemanggungan atau sering disebut bentuk-bentuk pentas ada bermacam-macam, misalnya bentuk pandapa, para penontonnya bisa melihat dari tiga sisi yaitu sisi depan, sisi samping kiri, dan sisi samping kanan (Jazuli 1994: 20-21).

2.2.1.1.6 Tata Lampu dan Tata Suara

Sarana dan prasarana yang ideal bagi sebuah pertunjukan tari adalah bila gedung pertunjukan telah dilengkapi dengan peralatan yang menunjang penyelenggaraan pertunjukan, khususnya tata lampu (*lighting*) dan tata suara (*sound system*). Sebuah penataan lampu dapat dikatakan berhasil bila dapat memberikan kontribusi terhadap objek-objek yang ada didalam pentas, sehingga semua yang ada di pentas nampak hidup dan mendukung sajian tari (Jazuli 1994: 24-25).

Sebuah penataan lampu dapat dikatakan berhasil bila dapat memberikan kontribusi terhadap objek-objek yang ada di dalam pentas, sehingga semua yang ada di pentas nampak hidup dan mendukung sajian tari. Di dalam penataan lampu terdapat warna-warna cahaya yang sangat penting untuk diperhatikan, terutama efeknya yang ditimbulkan terhadap objek lain (busana atau perlengkapan lain) (Jazuli 1994: 25).

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional menggunakan unsur-unsur pendukung yaitu iringan atau

musik, tema, tata busana, tata rias wajah, dan tempat pertunjukan. Penunjang keberhasilan dalam sebuah pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional harus memiliki aturan permainan yang berupa isi, gerak, ekspresi, vokal, dan interaksi antar pemain.

2.2.2 *Dolanan* Anak-anak Tradisional

Dolanan merupakan bahasa Jawa dari kata bermain. Bermain adalah aktivitas manusia yang menyenangkan. Jika digabungkan *dolanan* anak adalah aktivitas anak yang menyenangkan. Bermain bukan karena paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Oleh karena itu, dalam aktifitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian (Sujarno 2013: 1). Menurut James Sully (dalam Tedjasaputra 2001: 15), bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa.

Menurut Bateson (dalam Tedjasaputra 2001: 13). Bermain bersifat paradoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang ada di kehidupan nyata, contohnya saat bertengkar, serangan yang dilakukan berbeda dengan tindakan memukul yang sebenarnya. *Dolanan* bertujuan agar anak dapat berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui *dolanan*, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan

perasaannya. Anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya (Sujarno 2013:3).

Menurut Schwartzman (dalam Dharmamulya 2008: 20) kegiatan bermain anak merupakan Suatu persiapan untuk menjadi dewasa, Suatu pertandingan, perwujudan dari rasa cemas dan marah, dan suatu hal yang sangat penting dalam masyarakat. Pertama, bermain sebagai persiapan menjadi dewasa dapat dilihat dari sudut pandang yang bersifat fungsional untuk proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi di sini dimaksudkan sebagai penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat, sedangkan sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, berbagai kategori sosial, kelompok dan golongan, serta nilai, norma dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut (Dharmamulya 2008: 21).

Kedua, bermain (*play*) sebagai permainan (*game*). Permainan (*game*) adalah wujud yang paling jelas dari bermain (*play*). Asumsi etnosentris atau eropasentris memandang permainan sebagai sisa-sisa dari kegiatan orang dewasa pada masyarakat-masyarakat primitif masa lampau (Dharmamulya 2008: 22). Ketiga, Bermain sebagai wujud kecemasan dan kemarahan. Perspektif psikologis memandang kegiatan bermain anak-anak sebagai fenomena seperti test proyektif

(*projective test*), yang dapat memperlihatkan kecemasan-kecemasan mereka serta sifat-sifat galak mereka yang diduga bersumber pada pola-pola pengasuhan anak dalam suatu kebudayaan (Dharmamulya 2008: 23).

Keempat, bermain sebagai peningkatan kemampuan beradaptasi. Teori yang berkenaan dengan adaptasi makhluk lewat bermain ini yakni teori *arousal* dan teori *educational*. Teori *arousal* menjelaskan fenomena bermain dalam kerangka jangka pendek, sedangkan teori pendidikan (*educational*) diberikan untuk memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Bermain bukanlah suatu kegiatan yang tidak ada artinya, terutama bagi upaya membekali anak-anak dengan kemampuan tertentu agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya. Melalui dolanan anak akan memperoleh berbagai kemampuan, ketrampilan, dan pengetahuan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup spesies mereka, tanpa harus merasakan jemu ketika berada dalam proses mempelajari ketrampilan dan diajari pengetahuan baru tersebut (Dharmamulya 2008: 25).

2.2.2.1 Klasifikasi *Dolanan* Anak-anak

Menurut Robert (dalam Sujarno 2013: 6) membagi *dolanan* tradisional kedalam dua golongan besar yaitu *dolanan* untuk bermain (*play*) dan *dolanan* untuk bertanding (*game*). Perbedaananya, *dolanan* untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *dolanan* untuk bertanding mempunyai sifat khusus, yaitu terorganisasi, perlombaan (*competitive*), paling sedikit dimainkan oleh dua orang peserta, mempunyai kriteria yang menentukan

siapa menang siapa kalah, dan mempunyai aturan *dolanan* yang telah diterima bersama oleh para pesertanya.

Dolanan anak bersifat waktu senggang dapat dimanfaatkan semua anak dan tidak harus dilakukan berkelompok. *Dolanan* ini dapat dilakukan sendiri, misalnya pada permainan *egrang*, *gangsing*, dan *layang-layang*. *Dolanan* anak yang berfungsi untuk bertanding merupakan *dolanan* kelompok yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Contoh *dolanan* yang berfungsi sebagai pertandingan yaitu *bentengan*, *bola kasti*, *sunda manda*, *dakon*, *jamuran*, *benthik*, dan *gobag sodor* (Sujarno 2013: 6).

Anak usia Sekolah Dasar (SD) jenis permainannya semakin bertambah banyak. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi *game*, olah raga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa (Tedjasaputra 2001: 28). Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar (SD) dalam kegiatan bermain, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya.

Menurut Kathleen Stassen Berger (dalam Tedjasaputra 2001: 30) mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas: 1) *Sensory Motor Play* (bermain yang mengendalikan indra dan gerakan-gerakan tubuh), 2) *Mastery*

Play (bermain untuk menguasai keterampilan tertentu) 3) *Rough and Tumble Play* (bermain kasar), 4) *Social Play* (bermain bersama), dan 5) *Dramatic Play* (bermain peran dan khayal).

Kategori menurut pola permainan *dolanan* anak-anak tradisional yaitu. Pertama, Bermain, bernyanyi dan atau dialog. Bermain, bernyanyi dan dialog umumnya bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, dan tebak-tebakan. Permainan dengan bernyanyi, berdialog ini, melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsif, berkomunikasi, dan menghaluskan budi.

Pola permainan yang kedua, Bermain dan olah pikir. Permainan ini umumnya bersifat kompetitif perorangan dan membutuhkan konsentrasi berfikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Ketiga, Bermain dengan adu ketangkasan. Jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana, dan tempat bermain yang relatif luas. Permainan ini bersifat kompetitif.

Gambaran bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional yang akan ditampilkan oleh SD Negeri Banyuurip yaitu *dolanan* yang bertanding yang dapat dikategorikan sebagai bermain, bernyanyi, dan dialog. Proses awal penciptaan semua terorganisasi mulai dari kreativitas sampai koreografer, disajikan dalam bentuk pertunjukan, dimainkan oleh 7 anak (4 putri dan 3 putra), dan memiliki

aturan dalam permainan. *Dolanan* anak tradisional juga melatih panca indra, melatih berbahasa, lagu dan wirama, serta kekuatan dan kecakapan.

2.2.2.2 Ciri-ciri *Dolanan* Anak-anak

Menurut Johnson (dalam Tedjasaputra 2001: 16-17) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut. Pertama, dilakukan berdasarkan motivasi *intrinsik*, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. Kedua, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut misalnya, saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.

Ketiga, fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas keaktivitas yang lain. Keempat, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

Kelima, bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Anak bebas memilih permainan yang

disukai sesuai kehendak sendiri. Keenam, mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain. Realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal, karena anak memberi makna baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya.

Berdasarkan ciri-ciri yang ada, kegiatan bermain anak untuk mencapai tujuan yaitu kesenangan yang ditandai dengan tertawa. Dunia bermain adalah dunia anak, maka tidak heran jika anak lebih senang bermain daripada beraktivitas. Permainan yang dimainkan juga bermacam-macam, ada yang suka bermain permainan tradisional secara bersama-sama dan ada juga yang suka bermain permainan modern yang ada di rumah masing-masing.

Huizinga (dalam Dharmamulya 2008:19-20) berusaha untuk mengungkapkan sifat bermain dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan *play*, bermain, dolanan, sebagai: 1) *a voluntary activity existing out-side ordinary life*, 2) *totally absorbing*, 3) *unproductive*, 4) *occurring within a circumscribed time and space*; 5) *orderered by rules*, and 6) *characte-rized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise*. Berdasarkan definisi ini, maka berbagai kegiatan manusia sebenarnya mengandung unsur bermain. Bermain juga ada dalam kehidupan hewan-hewan, sehingga bagi Huizinga bermain sudah ada sebelum adanya kebudayaan.

2.2.2.3 Tradisional

Tradisional adalah pewarisan atau penerusan norma-norma, adat istiadat, kaidah-kaidah, harta-harta. Dikatakan juga, bahwa tradisi bukanlah sesuatu yang tak dapat diubah, tradisi justru diperpadukan dengan aneka ragam perbuatan manusia dan diangkat dalam keseluruhannya. Manusalah yang membuat sesuatu dengan tradisi itu: menerima, menolak, dan mengubahnya (Van Peursen dalam Sukerta 2009: 32).

Yasraf Amir Piliang (dalam Sukerta 2009: 32) mengartikan tradisi sebagai bentuk karya, gaya, konvensi atau kepercayaan yang direpresentasikan sebagai kelanjutan dari masa lalu ke masa kini. Secara semantik pengertian tradisi tersebut ada kesan, bahwa tradisi adalah sesuatu yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya sebagai pengetahuan tanpa ada ruang bagi interpretasi terhadapnya.

Menurut Kayam (dalam Sukerta 2009: 31) kesenian tradisi atau istilahnya tradisional tumbuh sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat tradisional di wilayahnya masing-masing. Seni tradisi memiliki ciri-ciri yang khas masyarakat, yang disusun secara kolektif sehingga penciptanya tidak diketahui (anonim). Seni tradisi mengalami perkembangan yang sangat lambat. Tradisi yang dimaksudkan sebagai suatu penerimaan masyarakat kepada suatu nilai budaya yang dialih teruskan selama bergenerasi. Seni tradisi tumbuh pula bersama dengan sistem kepercayaan yang berkembang dalam masyarakat pertanian tradisi yang erat

hubungannya dengan berbagai ritus kepercayaan. Seni tradisi disebut juga seni pertunjukan lokal karena sama-sama tumbuh dan berkembang di wilayah Kepulauan Indonesia.

Adanya sebutan tradisi merupakan aktivitas manusia yang kehadirannya mutlak bagi kelangsungan hidup manusia (misalnya bernafas, makan, minum, berjalan, tidur, bereproduksi), kita dapat menjumpai adanya perubahan-perubahan perilaku antar generasi dalam aktivitas manusia. Tradisi yang tidak mengalami perubahan, tradisi juga dapat rusak atau hancur bila pewarisnya tidak lagi melakukannya, menggelarnya entah dengan cara dan dalam bentuk apa pun, karena hanya dengan dipraktikkan maka tradisi itu diberi kehidupannya di masa kini (Simatupang 2013: 13).

Dolanan anak-anak tradisional dulu yang pernah ada di Kabupaten Rembang kini diangkat kembali sebagai pertunjukan dengan tujuan melestarikan kembali *dolanan* anak-anak yang pernah ada di Kabupaten Rembang. Kehadiran *dolanan* anak-anak yang disajikan merupakan kelanjutan dari masa lalu dan diangkat kembali ke masa kini. *Dolanan* anak-anak tradisional yang disajikan setiap tahun mengalami perubahan, perubahan itu menuju perbaikan.

Berdasarkan jenisnya *dolanan* yang dimainkan yaitu *dolanan*, bernyanyi, dan dialog. Golongan *dolanan* yang dimainkan yaitu untuk bertanding (*game*). *Dolanan* yang dimainkan merupakan *dolanan* tradisional yang ada atau pernah ada di Kabupaten Rembang. *Dolanan* yang disajikan merupakan sebuah tradisi

yang berkembang secara turun temurun dan sekarang berkembang menuju yang lebih baik lagi.

2.2.3 Nilai Karakter

Nilai adalah suatu yang dianggap baik dan atau buruk. Nilai bersifat abstrak dan ada dibenak setiap orang. Sifat yang demikian, tidak bisa diraba atau difoto tetapi terlihat ketika diwujudkan dalam bentuk aktivitas atau perilaku. Fungsi nilai adalah kegunaan sesuatu baik yang berupa kebendaan maupun non-kebendaan (aktivitas) yang dimaksudkan untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan kehidupannya (Koentjaraningrat dalam Sujarno 2011: 8).

Nilai mengkonsepsikan hal-hal yang paling ternilai atas konsepsi-konsepsi yang hidup dalam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat ternilai dalam hidup. Sistem kelakuan manusia lain yang tingkatnya lebih kongkrit, seperti aturan-aturan khusus, hukum dan norma-norma, semuanya juga berpedoman pada nilai budaya itu. Nilai budaya yang dapat mendorong pembangunan diantaranya; sifat tahan penderitaan, berusaha keras, toleransi terhadap pendirian atau kepercayaan orang lain, dan gotong royong (Sudiarga 2000: 7).

Karakter merupakan sifat yang tampak dari seseorang saat berbicara atau bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dibangun melalui penanaman baik langsung maupun tidak langsung. Melalui *dolanan* anak-anak,

nilai karakter dapat diberikan kepada anak, misalnya nilai sportivitas, nilai pendidikan, nilai gotong royong, nilai moral, dan nilai keberanian (Sujarno dalam Herawati 2015: 17; periksa Jazuli 2008: 112). Masing-masing *dolanan* anak-anak memiliki aturan main yang berbeda, namun ada kesamaan dari beberapa nilai yang terkandung di dalamnya.

Menurut Doni (dalam Aqib 2011: 51) nilai-nilai karakter dilengkapi dengan prinsip-prinsip dasar yang dijadikan sebagai pedoman, yaitu karaktermu ditentukan oleh apa yang kamu lakukan, bukan apa yang kamu katakan atau kamu yakini, setiap keputusan yang kamu ambil menentukan akan menjadi apa dirimu, karakter yang baik mengandaikan bahwa hal yang baik itu dilakukan dengan cara-cara yang baik, jangan pernah mengambil perilaku buruk yang dilakukan oleh orang lain sebagai patokan bagi dirimu. Kita bisa memilih patokan yang lebih baik dari mereka, apa yang kamu lakukan itu memiliki makna transformatif atau perubahan, imbalan untuk mereka yang memiliki karakter baik adalah bahwa pribadi yang lebih baik, dan ini akan membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik untuk dihuni.

Karakter yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, karakter yang sudah dimiliki tidak bisa meniru karakter orang lain. Nilai karakter yang terdapat dalam pertunjukan dapat dilihat melalui aktifitas pemain dan diklasifikasikan menurut *dolanan* yang dimainkan. *Dolanan* yang dimainkan oleh Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuwirip terdiri dari dua *dolanan* yaitu *dolanan jethungan* dan *dolanan blarak-blarak sempal*. Nilai karakter yang ada dalam *dolanan Jethungan* yaitu

nilai keberanian dan nilai tanggung jawab, sedangkan nilai yang ada dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* adalah nilai kerjasama dan nilai kejujuran.

2.2.4 Proses Penciptaan

Proses penciptaan adalah tahap-tahap yang perlu dilalui dalam proses koreografi atau menyusun dan menata gerak. Proses ini juga termasuk pengembangan kreatifitas, yaitu gejala dasar merasakan, membuat tari sampai pekerjaan itu selesai. Proses penciptaan melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (Hadi 1996: 36).

2.2.4.1 Eksplorasi

Eksplorasi adalah suatu proses penjajakan, yaitu suatu pengalaman untuk menanggapi objek dari luar, atau aktivitasnya mendapat rangsang dari luar. Eksplorasi meliputi berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon (Hadi 1996: 39-40). Aktivitas eksplorasi sangat berguna sebagai pengalaman tari yang pertama, sehingga guru perlu mengarahkan siswanya secara bertahap dan melalui kegiatan yang variatif. Eksplorasi dimaksudkan agar seseorang/siswa lebih terarah dalam mengembangkan kreativitasnya menuju ke suatu komposisi tari (Jazuli 2008: 105-106).

Menurut Hadi (1996: 39-43) eksplorasi dalam rangka pengembangan kreatifitas merupakan kepentingan pribadi atau aktifitas yang diarahkan sendiri dan untuk penata tari sebelum bekerja sama dengan orang lain. Tahap eksplorasi

bertujuan untuk memunculkan ide-ide dari penari, sebagai seniman interaktif atau penafsir dalam kesatuan hubungan kerjasama penata tari dan penari. Eksplorasi dalam proses koreografi bertujuan untuk menjajaki aspek-aspek bentuk dan teknik para penari, yaitu keterampilan dan kualitas gerak sebagai persiapan tubuh seorang penari agar dapat melakukan yang akan ditata oleh koreografer.

2.2.4.2 Improvisasi

Improvisasi adalah pengalaman tari yang sangat diperlukan dalam proses garapan tari. Melalui improvisasi diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengeksplorasi perasaan lewat media gerak. Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dipelajari atau ditemukan sebelumnya (Hadi 1996: 23). Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi (Hadi 1996: 43).

Pengembangan gerak yang dilakukan oleh koreografer sangat diperlukan, sebab gerakan-gerakan tari nantinya akan diterima oleh penari atau penari juga harus mampu mengimprovisasi gerakan-gerakan kedalam bentuk lain. Improvisasi sangat penting bagi penari. Pengalaman berimprovisasi dalam tari dapat diatur dengan cara terstruktur maupun bebas, dengan improvisasi bebas maka eksplorasi akan terjangkau dengan motivasi gerak yang tidak terbatas atau muncul gerakan-

gerakan yang baru. Eksplorasi gerak yang baik jarang disusun dengan otak atau pikiran, tanpa improvisasi, maka koreografer yang berimprovisasi sebelum mengeksplorasi gerak (Hadi 1996: 23).

2.2.4.3 Komposisi

Komposisi atau composition berasal dari kata *to compose* yang berarti meletakkan, mengatur, menata bagian-bagian sedemikian rupa sehingga satu sama lain saling berhubungan dan secara bersama membentuk kesatuan yang utuh. Menurut Hadi (1996: 45) proses koreografi melalui penyelesaian merupakan proses pembentukan atau penyatuan materi tari yang telah ditemukan. Melalui pengalaman-pengalaman tari sebelumnya yaitu eksplorasi dan improvisasi, proses pembentukan menjadi kebutuhan koreografi.

Pemahaman pengertian pembentukan mempunyai fungsi sebagai: pertama, merupakan proses pengembangan materi tari sebagai kategori peralatan atau materi koreografi dan proses perwujudan suatu struktur yaitu struktur atau prinsip-prinsip bentuk komposisi. Kedua, proses itu berjalan bersama atau seiring karena hasil dari proses itu akan lebih baik dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang dikembangkan dan ditemukan (Hadi 1996: 43).

Menurut Murgiyanto (1983: 11) komposisi merupakan bagian atau aspek dari laku kreatif. Jika sebuah tarian diartikan sebagai perwujudan dari pengalaman emosional dalam bentuk gerak yang ekspresif sebagai hasil paduan antara penerapan prinsip-prinsip komposisi dengan kepribadian seniman, maka

komposisi adalah usaha dari seorang seniman untuk memberikan wujud estetik terhadap perasaan atau pengalaman batin yang hendak di ungkapkan. Dalam komposisi terdapat struktur atau prinsip-prinsip yang digunakan dalam pembentukan komposisi diantaranya:

Kesatuan (*unity*) adalah sesuatu yang ditinjau dari segi penataan, pengaturan, penerapan unsur-unsur agar hasil karya cipta menjadi karya yang utuh untuk mencapai keserasian dan keharmonisan. Hasil kesatuan yang utuh dari berbagai aspek, secara bersama mencapai vasilitas estetis yang bila tanpa kesatuan tidak akan terwujud, sehingga keutuhan menjadi lebih berarti dari pada jumlah bagian-bagiannya (Jazuli 2008: 63; periksa Murgiyanto 1983: 12; periksa Hadi 1996: 46).

Keselarasan (*harmony*) adalah salah satu penikmatan keindahan berdasarkan indra pendengaran, penglihatan, dan perasaan. Ritme sering diartikan dengan irama, yang terkait dengan aspek waktu dan hanya dapat dirasakan tetapi tidak bisa dipegang atau diraba (Jazuli 2008: 64; periksa Murgiyanto 1983: 16).

Keseimbangan (*balance*), seringkali dikaitkan dengan bobot atau kekuatan karena kesetimbangan baik secara *visual* (fisik) maupun *non-visual* yang mempengaruhi emosi penikmatnya. Kesebandingan (*proportion*). Semua wujud benda yang terdapat di alam semesta mempunyai perbandingan atau proporsi sendiri. Aksentuasi atau penonjolan (*emphasis*) bertujuan untuk menampilkan sebuah penekanan sebagai pusat perhatian (*center of interest*) dengan cara

memberikan penonjolan pada bagian tertentu yang dianggap dominan (Jazuli 2008: 63-64; periksa Murgiyanto 1983: 15).

Pengulangan (*repetisi*), pengulangan dapat membantu menggarisbawahi pola-pola gerak atau tema gerak yang hendak ditonjolkan. Seorang penata tari harus berusaha membantu penonton untuk melekatkan citra dan motif-motif gerak dalam komposisinya lewat pengulangan-pengulangan. Pengulangan garis-garis tubuh jelas akan menambah desain tata tari (Murgiyanto 1983: 13). Kontras, sebuah tarian yang terdiri dari satu adegan, biasanya disusun pula dengan memikirkan kontras antara adegan satu dengan adegan yang lain. Kontras semacam ini dapat diperoleh dengan pengubahan tempo, penggunaan tenaga, suasana atau dalam beberapa hal dengan menggunakan gaya gerak tari yang berbeda (Murgiyanto 1983: 14).

Transisi, adalah cara bagaimana suatu gerakan tubuh dari gerakan yang mendahuluinya atau bagaimana bagian-bagian dapat dihubungkan menjadi bagian yang lebih besar secara harmonis. Transisi di samping merupakan hubungan struktural, harus memberikan kondisi kelajuan pertumbuhan artistik yang tidak tersendat-sendat (Murgiyanto 1983: 14).

Urutan (*sequence*), jika transisi erat hubungannya dengan hubungan fungsional antar bagian, maka sequence memasalahkan penempatan logis dari bagian-bagian secara kronologis sehingga tiap-tiap bagian terjalin membentuk urutan maknawi. Komposisi merupakan penyusunan urutan gerakan ini harus sedemikian rupa sehingga setiap gerakan merupakan perkembangan wajar dari

gerak yang mendahuluinya. Penempatan tiap-tiap bagian akan terasa adanya kesinambungan yang membentuk kesatuan yang utuh (Murgiyanto 1983: 14).

Klimaks, sebuah komposisi harus mempunyai awal, perkembangan kearah titik puncak, dan diakhiri oleh sesuatu yang mengesankan. Klimaks adalah bagian dari sebuah komposisi yang menampilkan puncak kekuatan emosional atau keefektifan structural. Prinsip-prinsip bentuk seni harus digunakan penata tari tidak hanya pemilihan gerak, struktur ritmis dan desain keruangan, tetapi juga dalam pemilihan iringan, tata pakaian, dan tata pentas, agar dapat sekaligus menunjang komposisi secara keseluruhan (Murgianto1983: 15-16; periksa Hadi 1996: 51).

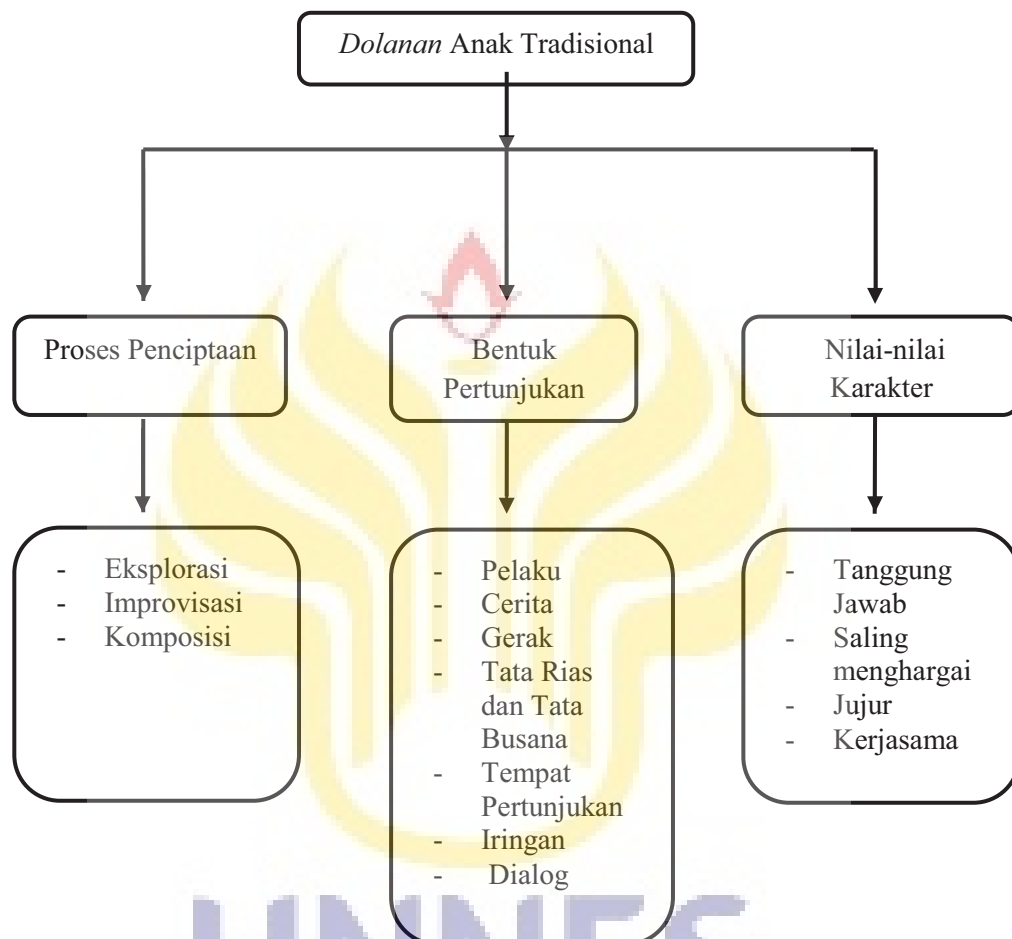
Proses penciptaan *dolanan* anak juga melewati proses eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Proses eksplorasi merupakan pengembangan dari *dolanan* yang dipilih oleh koreografer kemudian menuju ke proses improvisasi, yaitu hadirnya kesadaran baru dari sifat ekspresi gerak, dan munculnya suatu pengalaman-pengalaman yang pernah dipelajari. Terakhir yaitu proses komposisi, pada tahap ini koreografer memilih-milih gerakan yang sederhana, yang mudah ditirukan atau dilakukan, dan juga mempertimbangkan waktu dan struktur dinamika agar dapat membantu mengungkapkan serta menguatkan tema pokok kajian pertunjukan

2.3 Kerangka Berfikir

Dolanan anak tradisional diklasifikasikan menjadi dua golongan besar yaitu *dolanan* untuk bermain (*play*) dan *dolanan* untuk bertanding (*game*). Perbedaannya, *dolanan* untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *dolanan* untuk bertanding mempunyai sifat khusus, yaitu: 1) Terorganisasi, 2) Perlombaan (*competitive*), 3) Paling sedikit dimainkan oleh dua orang peserta, 4) Mempunyai kriteria yang menentukan siapa menang siapa kalah, dan 5) Mempunyai aturan *dolanan* yang telah diterima bersama oleh para pesertanya (Sujarno 2013:6-7).

Pertunjukan *dolanan* anak yang akan ditampilkan termasuk golongan bertanding (*game*) karena *dolanan* ini dibawakan secara terorganisasi oleh pencipta yang dibawakan oleh 7 anak yang terdiri dari 3 putra dan 4 putri. Anak yang mengikuti lomba merupakan pilihan dari kelas 4 dan lima. Dolanan yang dibawakan memiliki aturan permainan dan diakhiri dengan adanya pemenang dan ada yang kalah. Pertunjukan *dolanan* anak ini akan membentuk karakter yang sebenarnya sudah dimiliki oleh anak. Karakter anak akan terbentuk melalui nilai-nilai positif dalam *dolanan* yang dimainkan ketika bermain.

Tabel 1. Kerangka Berfikir



(Sumber: Feradilla Anggun Suryaningrum, 2015)

Adanya pertunjukan pasti tidak lepas dari proses penciptaan. Penciptaan *dolanan* anak dilakukan di SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang. Proses penciptaan dimulai dari tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Eksplorasi dimulai dari tahap berfikir, berimajinasi, merasakan, dan

merespon. Setelah tahap eksplorasi kemudian berlanjut pada tahap improvisasi. Improvisasi dapat diartikan sebagai gerak spontan, jadi setelah pencipta pertunjukan dolanan anak bereksplorasi karya yang akan ditampilkan kemudian akan mencari gerakan-gerakan yang akan dijadikan penunjang saat pertunjukan. Ketika dua tahap sudah terlaksanakan kini mulai tahap yang ketiga yaitu komposisi. Tahap terakhir ini merupakan proses seleksi atau penyaringan, koreografer akan memilih-milih kembali gerak yang akan dipakai dan yang tak perlu dipakai.

Setelah proses penciptaan selesai, kini saatnya dipertunjukan dalam lomba memperingati hari R.A Kartini yang ke-136 dilaksanakan di sanggar budaya Kabupaten Rembang kompleks museum Kartini. Unsur-unsur pendukung yang digunakan dalam *dolanan* terdiri dari iringan atau musik, tema, tata rias wajah, tata busana, dan tempat pertunjukan.

Melalui pertunjukan *dolanan* anak yang dipertunjukan maka dapat dianalisis nilai-nilai karakter yang ada dalam *dolanan*. *Dolanan* yang dimainkan ada dua yaitu *Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal*, masing-masing mempunyai nilai yang berbeda. Nilai karakter yang terdapat pada *dolanan Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab, sedangkan nilai karakter yang terkandung dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Bentuk dan Nilai Karakter dalam Pertunjukan Dolanan Anak-anak Tradisional SD Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang*, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional yang proses penggarapan melalui tahap eksplorasi, improvisasi dan komposisi. Koreografer mulai mencari materi yang akan dimainkan oleh anak-anak. Setelah materi pada tahap eksplorasi tercapai, koreografer mencari-cari gerak dan vokal yang akan digunakan didalam pertunjukan. Setelah tahap eksplorasi, para pemain memeragakan materi, dari situlah muncul improvisasi yang berupa gerak, ekspresi dan interaksi. Komposisi dilakukan koreografer dengan cara menghubungkan dan merangkai gerak, ekspresi, vokal, dan interaksi antar pemain.

Bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional terdiri dari gerak, ekspresi, vokal berupa dialog dan lagu, dan terakhir adalah interaksi. Pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu: bagian 1 (satu) sebagai pembuka, bagian 2 (dua) inti, dan bagian 3 (tiga) sebagai penutup. Unsur-unsur pendukung dalam pertunjukan anak terdiri dari iringan, tema, tata rias, tata busana, dan tempat pertunjukan.

Iringan yang digunakan tidak mempunyai notasi khusus, koreografer dan pemain hanya mengeksplor pengetahuan musik yang dimiliki tetapi tidak terlepas dari guru pembimbing atau koreografer. Tema yang diangkat sebenarnya sudah ditentukan oleh pihak penyelenggara, jadi peserta tinggal menyiapkan materinya. Temanya yaitu *dolanan* tradisional yang ada atau yang pernah ada di Kabupaten Rembang yang dikemas menjadi seni pertunjukan.

Tata busana yang digunakan dalam pertunjukan sangatlah sederhana, karena tujuannya agar mempermudah anak untuk bergerak tetapi disesuaikan dengan *dolanan* yang dibawakan. Busana yang dikenakan oleh pemain perempuan antara lain: *kemben*, baju lengan panjang, kain, *stagen* atau *udet*, sabuk, dan dilengkapi aksesoris anting-anting atau *giwang*. Busana yang dipakai oleh pemain perempuan antara lain: rompi, celana $\frac{3}{4}$, kain, *stagen* atau *udet*, *cinde*, sabuk, dan *iket*.

Tata rias *dolanan* anak tradisional menggunakan rias korektif yang bertujuan untuk memperjelas wajah seorang, memperkuat ekspresi serta menambah daya tarik penampilan saat pertunjukan. Bagian terakhir dari unsur-unsur pendukung pertunjukan yaitu tempat pentas. Pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional diselenggarakan di area terbuka sanggar budaya Kabupaten Rembang. Letak Sanggar budaya menyatu dengan museum R.A Kartini dan kantor Dinbudparpora.

Nilai karakter yang ada dalam *dolanan* anak tradisional bermacam-macam. *Dolanan* yang ditampilkan yaitu *Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal*, dari setiap

permainan mempunyai nilai-nilai karakter yang berbeda. Nilai karakter yang terdapat pada *dolanan Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab. Nilai karakter yang terkandung dalam *dolanan* tradisional *Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan masalah maka peneliti menyarankan sebagai berikut.

Bagi koreografer hendaknya lebih mengembangkan lagi kreatifitasnya dalam memodifikasi *dolanan* anak tradisional agar menjadi seni pertunjukan terutama pada bagian awal dan akhir. Bagian awal dan akhir pertunjukan sama, seharusnya ada perbedaannya, misalnya pada iringannya atau lagu. Tujuan adanya perbedaan itu supaya lebih faritif dan tidak monoton. Hendaknya dalam pemilihan materi juga mempertimbangkan nilai-nilai yang terkandung dalam *dolanan*.

Bagi para pemain *dolanan* anak-anak tradisional hendaknya lebih ekspresif lagi. Kunci keberhasilan sebuah pertunjukan itu dari pemain sendiri. Meskipun demikian menurut saya pementasan yang dilakukan oleh Desi, Anisa, Nisa, Laila, Ilham, Arsyad, dan Reza dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip sudah baik dan bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2011. *Pendidikan Karakter Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: CV.Yrama Widya
- Cahyono, Agus. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran Tari Dolanan Anak-Anak sebagai upaya Pengenalan dan Pelestarian Pusaka Budaya bagi Anak Usia Dini: Laporan Penelitian Hibah Bersaing. Harmonia, Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 1-16. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Cahyono, Agus, dkk. 2014. Makna Teks Pertunjukan Barongsai dalam Upacara Ritual Imlek. *Tonil, Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*. 11(1): 45-62. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Cahyaningrum, Nilam. 2014. *Pembelajaran Tari Dolanan Anak TK Mekarsari Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita
- Hadi, Y. Sumandiyo. 1996. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili
- Herawati, Enis Niken. 2014. Nilai-nilai Karakter yang Terkandung dalam Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Imaji, Jurnal Desain Arsitektur*. 13(1): 13-27. Yogyakarta: UNY
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta Selatan: Referensi
- Jazuli, M.1994. *Telaah Teoritis Seni Pertunjukan*. Semarang: IKIP Semarang Press
- 2008a. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press

----- 2008b. *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press

Murgianto, Sal. 1983. *Koreografi (Pengetahuan Dasar Komposisi Tari)*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud.

Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian Suatu Tinjauan Teoretis & Praksis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Semarang: Cipta Prima Nusantara

Sam, Tuti Tarwiyah Adi. 2010. Permainan Anak yang Menggunakan Nyanyian (Kajian Wilayah: Jakarta, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi). *Harmonia, Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 10(2): 109-117. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang

Semiawan, Conny R. 2010. *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta: PT Indeks

Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: JALASUTRA

Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka

Sudiarga, I Made, dkk. 2000. *Nilai Budaya dalam Geguritan Sudhamala*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)

Sukerta, Pande Made. 2009. *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta

Suryadi, Ace.dkk. 2014. *Pendidikan untuk Transformasi Bangsa: Arah Baru Pendidikan untuk Perubahan Mental Bangsa*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia (GRASINDO)

Widodo. 2010. Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Berkarakter. *Harmonia, Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 10(2): 170-183. Semarang: Universitas Negeri Semarang

